NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

# GAME POWER

ANO 1 - Nº 2
AGOSTO DE 1992
Cr$ 9.800,00

CHEGOU

## TURTLES IV

EFEITOS ESPECIAIS DO OUTRO MUNDO!!

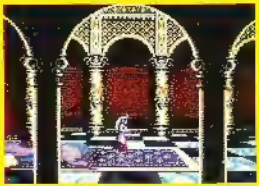
❑ **Magic Sword: nós levamos você até a 50ª (e última) fase!**

❑ **STREET FIGHTER II**
**NOVOS MACETES PARA ESTRAÇALHAR O COMPUTADOR !!!**

ÚLTIMOS DIAS

**PROMOÇÃO**
Invente uma frase e concorra a três Super NES, cartuchos, camisetas e muitos outros prêmios!

**Prince of Persia: passwords para todas as fases !!**



**NES TOTAL: BLUES BROTHERS DETONADO!**

**POWER DICAS**
MAIS DE 30 JOGOS!

# Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

*O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?*

*Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.*

*Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. So assim você vai conseguir evitar acidentes.*

**DISTRIBUIDORES (ATACADO)**

| | | |
|---|---|---|
| CATV | - (011) | 229-5877 |
| JOTÃO | - (011) | 223-9083 |
| DIMECO | - (011) | 259-6750 |
| TZ ACESSÓRIOS | - (011) | 578-7277 |

| Revendedores | Capital | |
|---|---|---|
| TRANCHAM | - (011) | 222-5711 |
| CYS | - (011) | 227-7649 |
| ELETRO RÁDIO GLOBO | - (011) | 220-2895 |
| NEW WAYS | - (011) | 228-9536 |
| BELLA CENTER | - (011) | 287-4450 |
| SOM MARAVILHA | - (011) | 220-3600 |
| WORLD INFORMÁTICA | - (011) | 222-5339 |
| BRINQUEDOS LAURA | - (011) | 531-7293 |
| AMAROSOM | - (011) | 268-1900 |
| TECH VIDEO | - (011) | 543-7403 |
| MASTER VIDEO | - (011) | 271-0062 |
| NEW ÓTICA | - (011) | 284-4738 |
| GAME MANIA | - (011) | 296-3105 |
| GAME & CIA | - (011) | 263-5515 |
| GAMELAND | - (011) | 864-8760 |
| RUKEM | - (011) | 227-5723 |
| REFLEX | - (011) | 853-0266 |
| SUPERGAMES | - (011) | 825-4377 |
| MUNDO DO VIDEO GAME | - (011) | 66-0164 |
| AUDIO | - (011) | 887-3377 e Filiais |
| POPÓPTICA | - (011) | 853 0448 e Filiais |
| **Outras Praças** | | |
| SHOPAUDIO & VIDEO | - (011) | 444-6955 Sto. Andre |
| MICROSHOPING | - (011) | 913-0088 Guarulhos |
| TOP CENTER | - (011) | 441-3599 São Caetano do Sul |
| FLEMISOM | - (0132) | 32-7244 Santos |
| TOASOM | - (016) | 63-5405 Ribeirão Preto |
| IRISAM | - (0144) | 23-1022 Marília |
| TELREX | - (061) | 243-0565 Distrito Federal |
| BOMSOM | - (021) | 2240148 Rio de Janeiro |

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

# GAME POWER SUMÁRIO

## Turtles IV

**42** em primeira mão, cenas e golpes de um dos jogos mais esperados do ano!!

## Prince of Persia

**8** Todas as passwords de mais este lançamento para SNES!

## SNES


| | |
|---|---|
| PRINCE OF PERSIA | 8 |
| SUPER BATTLE TANK | 12 |
| SUPER ALESTE | 13 |
| BATTLE BLAZE | 16 |
| SUPER DUNK SHOT | 17 |
| STREET FIGHTER II (A LUTA CONTINUA) | 18 |
| MAGIC SWORD | 20 |
| POWER DICAS | 26 |
| TURTLES IV | 42 |


## NES


| | |
|---|---|
| POWER DICAS | 28 |
| HOOK | 32 |
| ROBIN HOOD | 34 |
| CAPITÃO AMÉRICA | 35 |
| BLUES BROTHERS | 37 |


## G. BOY


| | |
|---|---|
| LANÇAMENTOS | 44 |
| POWER DICAS | 30 |


## ARCADE


| | |
|---|---|
| FATAL FURY | 40 |


## E MAIS


| | |
|---|---|
| CARTA DO EDITOR | 4 |
| CARTAS | 6 |
| A PRÓXIMA ONDA | 31 |
| TELAMANIA | 45 |
| OS 10 MAIS | 46 |


## Fatal Fury

**40** Tudo que você precisa saber para economizar fichas no melhor arcade de porrada desde Street Fighter.

## Blues Brothers

**37** Detonamos a versão NES de Irmãos Caras de Pau do começo ao fim!! Veja como.

# CARTA DO EDITOR

Começou no dia de lançamento da GAMEPOWER nº 1. O telefone tocou logo de manhã e não parou mais. Eram leitores que ligavam dos pontos mais diferentes do país para dar os parabens. Já no dia seguinte começaram a chegar as cartas. Poucas, de início, depois mais, e logo virou uma loucura. Eram caixas e mais caixas de cartas, agradecendo a revista, dando sugestões, dicas, etc. Ou seja, a GAMEPOWER já é um grande sucesso, graças a vocês. E não vamos decepcioná-los. A nossa equipe de críticos trabalhou ainda mais para garantir um segundo número melhor que o primeiro. Mostramos como terminar Blues Bros, Magic Sword e Prince of Persia, damos macetes do arcade Fatal Fury, cobrimos lançamentos quentíssimos, como Turtles IV e Hook, além de fornecer Powerdicas - as que realmente contam - de mais de 30 jogos diferentes. Até o mês que vem.

"Dica de Nintendo se encontra na GAMEPOWER"

## O QUE NOSSOS CRÍTICOS FIZERAM ESTE MÊS

### Lord Matias

O Lord, como vocês sabem, é meio fanático. Quando vicia num jogo, não larga mais. Este mês foi Blues Bros - por causa do som, é claro. Não saiu da sala de jogos enquanto não terminasse. Levou 74 horas. Embora curtinho, o jogo é difícil. O Lord promete umas novidades bem diferentes para o mês que vem.

### Marcelo Kamikaze

Kamikaze ficou boa parte do mês na alfândega do aeroporto de Cumbica em São Paulo, esperando a chegada de Turtles IV. Quando o cartucho finalmente chegou, fez o maior escândalo na redação: "parem as máquinas, mudem a capa, chegou Turtles e é muito quente", ficava gritando. Tinha razão. É quente mesmo.

### Marjorie Bros

Desde o lançamento da GAMEPOWER, a Marjorete virou estrela. É só entrar num fliper que todo mundo pede autógrafo, quer jogar com ela, levá-la para jantar... aquelas coisas. Ela aproveitou a nova fase da vida para mudar o visual, como se pode ver nas críticas. Detonou Hook e Battle Tank este mês.

### "Baby" Betinho

O nosso "Baby" passou este mês fazendo a mesma coisa que ele fez no mês anterior. Ou seja, jogou Street Fighter II. Ele já terminou o jogo com todos os lutadores e em todos os níveis. Só faltou acabar de trás para frente. Quem lucra com isso são vocês. As dicas de Street estão cada vez melhores.

# CARTAS

### ATÉ QUE ENFIM

Lembraram da gente. Uma revista especializada em Nintendo parece um sonho. A revista número 1 é tudo que eu esperava e muito mais. Eu desejo muita sorte a vocês. Gostei muito dos críticos. Eles realmente entendem do assunto. Por que vocês não criam uma seção de cartas?

**Rogério Castilho**
**Rua José Canuto Barbosa, 238**
**17780, Lucélia, SP**

*Ed.: Os críticos agradecem. Principalmente a Marjoretes, que adora um elogio. Todos queriam levar a Sua carta para casa e dois pediram autógrafo logo em seguida. A seção de cartas está criada, como você pode ver.*

### QUEIXO CAÍDO

Arrasar é pouco pelo que a revista mostrou. A capa, com o rosto do Blanka, veio animal. Quando começamos a ler a revista, ficamos de boca aberta e queixo caído. Não é brincadeira, não. O fotógrafo devia estar delirando: as fotos saíram perfeitas! Gostamos também daquelas fotos GRANDES e da idéia de relacionar o fundo da página com o jogo apresentado, simplesmente demais! Bom, agora vamos deixar de elogiar para dar algumas sugestões que melhorariam ainda mais a revista:
1) dêem uma caprichada no sumário, que está muito simples;
2) acabem com os espaços em branco, colocando mais jogos de todos os sistemas; 3)aumentem o número de páginas; 4) abram uma seção de "Desafios" e Clubes;
5) na próxima edição coloquem fotos e falem sobre o jogo "Battletoads" Estamos louquinhos para conhecer este jogão

**Equipe Batata Games**
**Rua Vasco Cinquini, 70, apto. 1073 - 02022, São Paulo, SP.**

*Ed.: Obrigado pelos elogios. Quanto ao fotógrafo, o delírio é o estado normal dele. Dizem que passou muito tempo no quarto escuro, revelando filmes de cenas de guerra... As sugestões são boas e serão aproveitadas na medida do possível. Não conseguimos colocar as mãos em Battletoads ainda (suponho que fala da versão para SNES). Mas assim que conseguirmos, estará na revista. Baby Detinho já está dando plantão no aeroporto (bem, num fliperama lá perto).*

### PILOTO

Eu me amarro em games e achei a primeira edição de Game Power o máximo. Folhas luxuosas, capa bonita, etc... Gostaria de saber se vocês não queriam outro piloto para os games: SNES, NES ou Game Boy. Se estiverem interessados, favor entrar em contato. Sei que a sede da Game Power é em São Paulo, mas eu poderia pilotar os jogos na distribuidora de vocês aqui no Rio de Janeiro.

**Gabriel Santana Nogueira**
**Rua Gavião Peixoto, 332 - 1601**
**24230-103, Niterói- RJ**

*Ed: A equipe da GP agradece os elogios. Infelizmente, no momento não estamos precisando de pilotos, já temos três aqui que não largam da tela nem pra se alimentar! Isto sem falar dos críticos, que estão sempre jogando. Se você quiser, pode nos enviar dicas, dúvidas, cartas à redação da Game Power. Estaremos sempre abertos às manhas dos leitores. Em breve vamos criar um seção com as dicas de vocês.*

### PERFEIÇÃO

A revista GamePower é a melhor revista do país, mas pode melhorar acrescentando algumas coisas como: Seção de cartas, dicas dos leitores, classificados. Tendo os mesmos, a revista passaria a ser perfeita.

**Cassio Pitanga**
**A/C Banco do Brasil**
**89500-000, Caçador- SC**

*Ed: Cassio, alcançar a perfeição não é uma tarefa muito fácil! Mas estamos tentando. É muito importante contar com as opiniões dos leitores para melhorar cada vez mais a qualidade da revista. Anotamos as suas sugestões e esperamos que nos envie sempre mais. Já acatamos a sua primeira sugestão.*

### ERRAR É UMANO!!!

Pô! Quase tive um treco. Imaginem vocês que ontem meu dia foi monótono até demais, a não ser por um grande achado. Em uma das minhas raras visitas ao jornaleiro, dou de cara com uma P* novidade. No meio de X revistas encontro perdidas as seguintes palavras: Nintendo, Super Nes, Game Boy, etc... Puxo a revista e olho com mais atenção, por pouco não tive um ataque cardíaco. Game Power, a primeira revista total e exclusivamente Nintendo. Parecia um sonho em minhas mãos.
Com uma linguagem jovem e atual, ela

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA
MEGA, MASTER NINTENDO
NEO GEO SUPER NES
DESCONTO DE 20% NAS LOCAÇÕES E VENDAS
(021) 719-2430

# CARTAS

me impressionou, a começar pela capa. Flying Warriors e Contra III não me causaram impacto, mas Sreet Fighter II (matéria e poster), não é todo santo que aguenta! Infelizmente encontrei alguns erros de revisão, mas errar é umano. Por exemplo: na página 40, tem escrito (...correr o risco de perder a sua galinha dos ovos de "outo" dos Arcades). Não seria galinha dos ovos de ouro?

**André Vennicius Pessoa Guedes**
**Rua Palmares, 78-ap 401**
**57055 - Maceió - AL.**

*Ed. O pessoal da Game Power está comovido com os elogios enviados à redação. Como você bem notou, houve na primeira edição algumas pequenas falhas. Serias providências já foram tomadas para punir os responsáveis, como cortar o cafezinho dos redatores por uma semana!*

## NOTA 10

Finalmente surgiu a revista que eu tanto esperava. Agora posso comprar sem medo, pois sei que o assunto é só Nintendo. A qualidade do papel é excelente, o assunto é completo, a ilustração está perfeita. A minha nota é dez, valeu esperar. É possível fazer assinatura desta revista?
OBS: Vocês não colocaram as fichas técnicas dos jogos Contra III e Flying Warriors.

**Jair Alves de Almeida**
**Al. Olga, 315**
**01155- São Paulo - SP**

*Ed. Obrigado pelos elogios e pela nota! UAU! Quanto às fichas técnicas, a gente só está colocando-as nos jogos de lançamentos. Senão, cansa. Seria muita ficha técnica demais, não acha? Se você estiver interessado em ser um dos muitos assinantes da GP, escreva para: GAMEPOWER Al. Ministro Rocha Azevedo, 346 CEP- 01410 - Cerqueira César - São Paulo - SP, ou ligue para a nossa Central de Atendimento no telefone: (011) 881-8266*

## NINTENDOMANIACO

E aí galera da Game Power (GP)!! Tudo legal? Achei a revista ótima, tudo que os nintendomaníacos precisavam. Tá no estilo da Electronic Gaming, não é? E falando em Electronic Gaming, onde vocês descolam esta revista?
A única reclamação que tenho são os comandos, ou seja, as siglas, mas de resto está maravilhosa esta revista, continuem assim!!
OBS: Uma correção, Bison é o último chefe e Vega é o antepenúltimo.

**Cristiano Dias**
**Rua Montegoiller Barbieri, 197**
**02604- São Paulo - SP**

*Ed. Modéstia à parte, nós somos em certas coisas, bem melhores que a Electronic Gaming Monthly. 1) Para ler nossa revista não é preciso gastar sua grana fazendo um curso de inglês; 2) Nós fornecemos tudo o que há de mais atual no mundo do video-game, por um preço de banan; 3) Você não vai precisar gastar o seu tempo, procurando nossa revista em bancas especializadas. A GAMEPOWER está a venda em mais de 16 mil bancas de jornal no Brasil inteiro e pode ser adquirido através de assinatura. Quanto à sua observação sobre Street Fighter II, queremos deixar claro que a versão para SNES (Super Famicom) apresenta esta ordem de chefes, sendo diferente da do Arcade.*

## PRESENTE

Oi gente, vou ser bem objetivo. Eu queria que vocês realizassem um sonho meu. Eu queria ganhar um Super Nintendo e meus pais não têm dinheiro para me dar um.
Vocês, como sempre, vão dizer: "Se nós dermos um para você, vamos ser desonestos com outros leitores". Mas eu juro pela minha **alma** que não conto para ninguém. Vocês são minha última esperança.
Se vocês não me proporcionarem este sonho eu estou pensando em fazer uma basteira. Vocês sabem o que eu quero dizer com isto.

**Eduardo Colman**
**Rua Araujo Viana 1574/201**
**97016 Santa Maria, RS**

**Ed. (de editar, não de Eduardo):** *Não faça besteira, qualquer que seja (não sei não o que você quer dizer com isto). Quem sabe você não ganhou a promoção? Dará para saber já no próximo número da GP. A GP não pode dar um SNES para você porque a gente só tem um na redação. Sem Super NES, como é que vamos editar a revista? (Os prêmios da promoção são fornecidos por locadoras).*

## BB, MB, MK, LM

Gostei muito do primeiro exemplar da revista GAMEPOWER. Tanto as fotos como as dicas são espetaculares. Espero que continuem assim nos próximos exemplares.
Gostaria de saber o que significa as siglas BB, MB, MK, LM, que vocês apresentam nas partes de avaliação dos jogos.

**Danilo Lourencini**
**Rua Gonçalo Zarco, 157**
**09061 Santo André - SP**

*Ed. Olha, não só vamos continuar assim, como vamos melhorar muito ainda. As "siglas" BB, MB, MK e LM são os iniciais dos nossos quatro críticos: Baby Betinho, Marjorie Bros, Marcelo Kamikaze e Lord Matias. As notas da avaliação são dadas pela pessoa que fez a crítica do jogo em questão.*

*Mande a sua carta para:*

**GAMEPOWER**
**Al. Ministro Rocha Azevedo, 346**
**9º andar**
**CEP 01410-901**
**São Paulo, SP**

# GAMES EM PROMOÇÃO

| MEGA DRIVE | US$ |
|---|---|
| BARCELONA 92 | 30,00 |
| BATMAN | 16,00 |
| CALIFORNIA GAMES | 28,00 |
| CASTLE OF ILLUSION | 19,90 |
| DAMPIA | 23,80 |
| DE VOLTA P/ FUTURO II | 26,50 |
| DESERT STRIKE | 41,00 |
| DEVIL CRASH | 16,90 |
| DICK TRACY | 19,50 |
| DINAMITE DUKE | 16,50 |
| SIMPSONS | 32,00 |
| DECAP ATACK | 18,00 |
| EL VIENTO | 21,20 |
| ERNEST EVANS | 43,00 |
| FANTASIA | 13,00 |
| FIGHTING MASTER | 19,50 |
| F - 22 | 29,50 |
| GOLDEN AXE II | 18,50 |
| HEAVY NOVA | 28,00 |
| JU-JU | 20,80 |
| KABUKI | 15,80 |
| KID CHAMALEON | 41,00 |
| LAKERS X CELTICS | 16,50 |
| MOON WALKER | 13,00 |
| NHL HOCKEY | 24,70 |
| PIT FIGHTER | 18,20 |
| QUACK SHOT | 18,50 |
| TASMANIA | 30,00 |
| ROAD RASH | 23,40 |
| ROLLER THUNDER II | 20,80 |
| RUNARK | 15,60 |
| SHADOW DANCER | 15,60 |
| SONIC | 16,20 |
| STREET OF RAGE | 19,80 |
| STREET SMART | 19,50 |
| S. MONACO GP | 18,20 |
| S. SHINOBI | 18,90 |
| TOE JAM & EARL | 30,00 |
| TURBO OUT RUN | 25,00 |
| THE TERMINATOR | 43,00 |
| TWO CRUDE DUDES | 23,40 |
| VERYTEX | 14,00 |
| WORLD CUP 92 | 22,00 |

PREÇOS IMBATÍVEIS

CONFIRAM NOSSOS PREÇOS PARA CONSOLES

| SUPER NESS | US$ |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 66,90 |
| ADVENTURE ISLAND | 72,00 |
| BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL) | 71,50 |
| CASTLEVANIA IV | 66,90 |
| EART DEFENSE FORCE | 68,90 |
| ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE) | 71,50 |
| FINAL FANTASY II | 74,10 |
| FINAL FIGHT | 70,20 |
| F - ZERO | 66,90 |
| GRADIUS III | 68,90 |
| JOE & MAC | 66,90 |
| LEGEND OF MYSTICAL NINJA | 71,50 |
| LEMMINGS | 71,50 |
| PILOTWINGS | 71,50 |
| PIT FIGHTER | 80,00 |
| POPULOUS | 71,90 |
| RIVAL TURF | 71,90 |
| R P M RACING | 66,00 |
| SMASH TV | 71,50 |
| SOCCER | 71,50 |
| S. GHOULS'n GHOSTS | 65,00 |
| S. WRESTLE MANIA | 71,50 |
| ULTRAMAN | 65,00 |
| U. N. SQUADRON | 66,90 |
| XARDION | 74,10 |
| STREET FIGHTER II | 100,00 |

QUALQUER QUANTIDADE

DESCONTO PARA MONTAGEM DE LOCADORA

| NINTENDO | US$ |
|---|---|
| ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW | 23,00 |
| ASTYANAX | 26,00 |
| BARBIE | 26,00 |
| BATLETOADS | 30,00 |
| BATMAN II | 24,00 |
| BUCK OHARE | 23,40 |
| CAPITÃO AMÉRICA | 24,00 |
| DOUBLE DRAGON III | 16,90 |
| FLISTONES | 24,00 |
| F - 1 HERO II | 26,00 |
| G I JOE | 16,20 |
| TERMINATOR 2 | 27,00 |
| MEGA MAN III | 19,50 |
| MEGA MAN IV | 26,00 |
| NINJA GAIDEN III | 19,50 |
| PETER PAN (HOOK) | 23,40 |
| ROBIN HOOD | 22,10 |
| SIMPSONS | 16,20 |
| SIMPSONS II | 26,00 |
| STARS WARS | 26,00 |
| TARTARUGAS II | 18,20 |
| TARTARUGAS III | 26,00 |
| TINNY TOON | 26,00 |
| TOM & JERRY | 23,00 |
| VOLVERINE | 24,00 |

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

**TUTTI GAMES**

SOLICITE TABELA

FONE / FAX: (011) 223.7640

220.7121

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

# ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

Mack Color

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA "ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!" PARA COLAR NO SEU CARRO.

DESTAQUE SEUS PRODUTOS E SUA IMAGEM!

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313

FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

SNES

LANÇAMENTO

# PRINCE OF PERSIA

O enredo é bastante familiar. O Grão-Vizir Jaffar impôs seu desejo sórdido sobre o Sultão: tomar seu palácio e de quebra, obrigar sua filha a se casar com ele. A pobrezinha recebeu um ultimato radical do tipo, ou casa, ou morre. Jaffar irritou-se porque a princesinha é pirada em você. Sem pestanejar, ele meteu-o num calabouço. A coisa ficou preta e os prognósticos não estão nada bons pro seu lado. Você tem um tempo determinado (2 horas) para se virar e fazer seu caminho através de 20 estágios

extenuantes. O objetivo é salvar a princesa, lógico.
O Sultão não estava brincando quando mandou construir o calabouço, não há chances. O lugar é um túmulo, literalmente. Negro e molado. Cada um dos 20 estágios que você tem que percorrer dentro do velho palácio está cheio de armadilhas mortais: chão de lajotas falsas, passagens secretas, paredes que se movem, alçapões. Como se não bastasse, homens de turbante com espadas afiadas estão por toda a parte super a fins de retalhar você. Tudo foi planejado para atrapalhá-lo. As armadilhas estão estrategicamente espalhadas para retardá-lo ao máximo, o chão de lajotas falsas, as paredes

movediças, as passagens secretas, os alçapões do teto, são obstáculos reais e paupáveis ao seu progresso. O castelo tem um sem número de andares e infinitos nós para complicar sua vida. Parece que você nunca conseguirá salvar sua vídeo namorada. Um relógio vai avisando qual o tempo remanescente. É preciso saber muito bem onde pisar. Uma pisada

na lajota errada faz perder tempo, provoca quedas e ainda fecha passagens secretas. Pelo caminho vão aparecendo poções. Umas dão energia e outras, tiram-na. Algumas poções possibilitam pular fases e existe uma - diabólica - que deixa a tela de cabeça pra baixo. Bom, o jogo foi grande sucesso de PC e sai agora pela Masnia, numa versão melhorada para SNES.

SNES

LANÇAMENTO

# PRINCE OF PERSIA

Junto com Street Fighter II e Turtles IV, Prince of Persia foi um dos jogos mais esperados para SNES até agora. Já conhecido na versão para PC, os fãs de Nintendo estavam anciosos para comparar o resultado em console com o que tinham visto nos "personal computers" da vida. A Mansia tomou o cuidado de acrescentar fases, tornando o jogo ainda mais difícil do que era, além de aprimorar cores e o aspecto gráfico em geral. Prince of Persia prova que as dezenas de jogos de computador que virão para SNES poderão ser até melhores que as versões originais. É uma boa notícia.

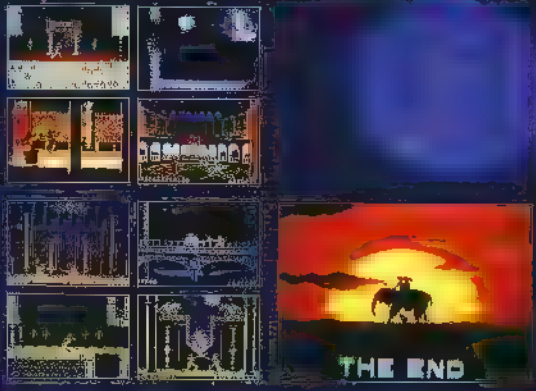
| PASSWORDS | POÇÕES | TEMPO |
|---|---|---|
| 2º JAESK4L | 3 | 116:00 |
| 3º A2WAQZL | 4 | 113:00 |
| 4º 4TQ3AJ4 | 5 | 108:00 |
| 5º QEHAW2A | 5 | 104:00 |
| 6º JSHCK5A | 6 | 99:00 |
| 7º A2L3ATP | 7 | 94:00 |
| 8º BLZUQYP | 7 | 91:00 |
| 9º MA5DA3Z | 8 | 86:00 |
| 10º FIKBIH4 | 8 | 82:00 |
| 11º U45JC4C | 8 | 79:00 |
| 12º VBCTIS6 | 9 | 75:00 |
| 13º UI24WQQ | 10 | 72:00 |
| 14º VQFFW2N | 11 | 65:00 |
| 15º [illegible] | 12 | 60:00 |
| 16º VN4VWTQ | 13 | 55:00 |
| 17º 31S5XDC | 14 | 49:00 |
| 18º ZUOWJ36 | 15 | 47:00 |
| 19º EN1EJPX | 15 | 40:00 |
| 20º [illegible] | 15 | 31:00 |

## POWERDICAS

1 Nos duelos com espada, digite simultaneamente os botões A e B. Desta forma, quando o inimigo atacar ao mesmo tempo você não perderá energia.

2 Evite os confrontos com sua própria sombra. Se você atingi-la, perderá energia. Guarde sua espada e junte-se à sombra para ganhar uma poção.

3 Se você quiser trocar 5 minutos do seu tempo por todas as poções, digite UUUUUUW.




## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Nome: | Prince of Persia |
| Console: | SNES |
| Modalidade: | Ação |
| Nº de jogadores: | 1 |
| Nº de fases: | 20 |
| Fabricante: | Masnia |
| Capacidade: | 8 Mega |

## AVALIAÇÃO

| | MK |
|---|---|
| Gráfico: | 9 |
| Som: | 8 |
| [illegible] | 9 |
| [illegible] | 9 |

Quando soube que a Masnia ia lançar Prince of Persia para SNES pensei cá com meus botões: será que vai fazer sucesso? Afinal é era um típico jogo de PC. A ação se desenvolve lentamente, é cerebral até meio Zen, e os movimentos do jogo são mais apropriados para o teclado do que para o joystick. Retrô tudo. A versão para SNES definitivamente poderia ser melhor. Os gráficos são legais. O desafio agora com 20 fases, é animal mesmo. Se você tem alguma paciência vai curtir mesmo. É de fundir a cabeça.

**Marcelo Kamikaze**

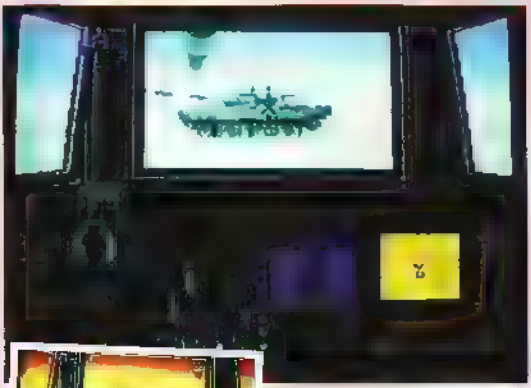
**Calma, juízo e paz de espírito são fundamentais nesta corrida contra o tempo**

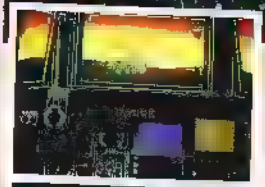
SNES
LANÇAMENTO

WAR IN THE GULF

# SUPER BATTLETANK

Você é um piloto de tanque em meio a terrível guerra do Golfo Pérsico. Logo no acampamento, receberá a missão de combater em pleno deserto do Kuwait as tropas de Sadam Hussein. Você lutará com um tanque equipado de metralhadora 7 mm, canhão de 20 mm, mira-laser e bombas de fumaça contra vários tanques raquitanos. Ao completar a primeira missão, o seu querido coronel enviará você ao iraque para destruir Scuds. São ao todo oito missões com uma dificuldade sempre crescente. Você terá que destruir refinarias de petróleo e helicópteros poderosos. Para piorar, o deserto está "crowdiado" de minas explosivas. Bobeou, dançou. Mesmo Game-se pelo mapa para não esbarrar em minas e saiba sempre usar a arma adequada para cada inimigo. Quem nunca guiou um tanque de verdade terá a chance de ver como é difícil operá-lo.





◆◆◆◆◆◆

**Detone tudo que aparecer na sua frente!**

◆◆◆◆◆◆

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Nome: | Super Battletank |
| Console | SNES |
| Modalidade: | Combate |
| Nº de jogadores: | 1 |
| Nº de fases: | 8 |
| Fabricante: | Absolute |
| Capacidade: | 8 Mega |

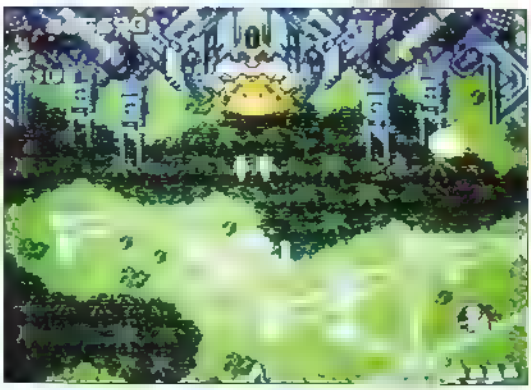
## AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| Gráfico: | 8 |
| Som: | 5 |
| Diversão: | 7 |
| Desafio: | 7 |

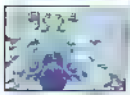
SNES
LANÇAMENTO

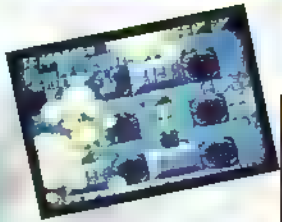
# Super Aleste

Super Aleste é uma avançada nave militar desenvolvida para combater uma armada alienígena. São ao todo oito fases de ação. No caminho, você encontrará poderes que mudarão o armamento da sua nave. São oito power ups que podem ser usados seis vezes cada um. Os cenários de cada fase são bem complexos, com estranhos efeitos que detonam tudo ao redor. Ao mudar de fase, a dificuldade do jogo e o número de power ups aumentam, junto com a loucura dos gráficos. Tente sempre colher todos os itens coloridos ao longo do caminho. Assim, terá mais armamentos. Trata-se, enfim, de um jogo de tiro bem vez lembra um Xevious (melhorado). Um prato cheio para quem gosta de muito tiro e muita ação.



**Um jogo de tiro com efeitos muito loucos!**



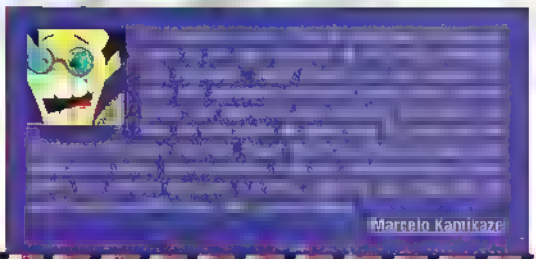


## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Nome: | Super Aleste |
| Console: | SNES |
| Modalidade: | Tiro |
| Nº de jogadores: | 1 |
| Nº de fases: | 8 |
| Fabricante: | Toho of Japan |
| Capacidade: | 8 Mega |

## AVALIAÇÃO

| | NOTA |
|---|---|
| Gráfico: | 8 |
| Som: | 8 |
| Diversão: | 8 |
| Desafio: | 8 |



# SUPERPROMOÇÃ

## U M  C O N C U R S O

**3 consoles SUPER NES!!**

**2 consoles NINTENDO 8 BITS!**

**E MAIS:**

**cartuchos de 8 e 16 bits, bonés e camisetas de desenho exclusivo — um montão de prêmios como você nunca viu!**

## PROCURA-SE: A FRASE DE OURO

Nintendomaníacos de todo o Brasil, mãos à obra!
A sua nova revista exclusiva, GAMEPOWER, além de informar sobre todos os lançamentos e dar as dicas mais quentes de todos os jogos está chegando às suas mãos com uma promoção fantástica **a procura da frase de ouro.**

## COMO PARTICIPAR?

É supersimples. Pense numa frase que defina, de maneira bem criativa, a sua nova revista de games. Vale de tudo, desde que a idéia seja correta e convincente. Procure resumi-la numa frase clara, direta, não muito comprida — no máximo, entre 15 e 20 palavras. Depois, escreva a sua frase no cupom ao lado, em letras de fôrma. Complete o cupom, direitinho, com seus dados pessoais. Envie-o, então, para a revista GAMEPOWER

**Atenção para a data-limite: só entram na promoção cartas postadas até dia 21 de agosto!**

## ★★★ E QUAIS SÃO OS PRÊMIOS? ★★★

A promoção vai premiar as 100 melhores frases — aquelas mais criativas e que definam da maneira mais adequada o que é, ou o que representa para os craques Nintendo a revista GAMEPOWER.
Veja na página ao lado que prêmios espetaculares!

# O GAMEPOWER

## DE ARRASAR!

1º lugar: um SuperNES + 1 cartucho 16 bits
2º lugar: um SuperNES + 1 boné GamePower
3º lugar: um SuperNES + 1 camiseta GamePower
4º lugar: um Nintendo 8 bits + 1 cartucho 8 bits
5º lugar: um Nintendo 8 bits
6º ao 20º lugar: um cartucho (8 ou 16 bits)
21º ao 50º lugar: um boné GamePower, em design exclusivo e produção limitada
51º ao 100º lugar: uma camiseta GamePower, também exclusiva e em produção limitada

APOIO:
FRANCHISING

LKC DO BRASIL

1º A **Superpromoção GamePower** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas participantes de sua realização e de seus parentes.

2º Para participar basta criar uma frase sobre a revista **GamePower** e enviá-la no cupom abaixo, devidamente preenchido (vale uma cópia xerox, se você não quer dar fica a revista). Escreva em letra de fôrma e com todos os dados solicitados.

3º As melhores frases serão escolhidas no final de agosto por uma comissão soberana, indicada pelos editores da revista **GamePower** e divulgadas na edição nº 3, que chegará às bancas em setembro.

4º Só poderão participar da promoção os cupons postados até 31 de agosto de 1992, valendo como comprovante dessa data o carimbo do correio.

5º Os cupons devem ser colocados em um envelope e remetidos para:
Nova Cultural Editora Ltda
Superpromoção GAMEPOWER
Caixa Postal 9442 CEP 01410-901
São Paulo, SP Brasil

6º A entrega dos prêmios será feita a partir da circulação da edição nº 3 de **GamePower** na sede da Nova Cultural Editora Ltda para concorrentes da cidade de São Paulo, ou, no resto do país, na rede de distribuidores DINAP, os endereços em cada região podem ser informados nas bancas próximas de sua casa.

7º Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, na ordem especificada no texto da promoção.

CERT. AUT. ME Nº D 190.167-92

Nome: _____

Endereço: _____

_____ CEP: _____

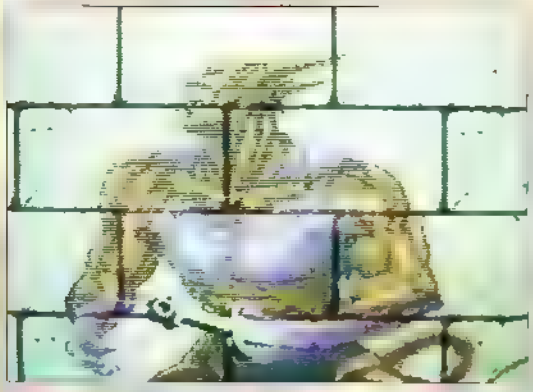
Cidade: _____ Estado: _____

Idade: _____ anos. Console em que joga: _____

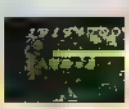
Minha frase: _____
(máximo: 20 palavras)

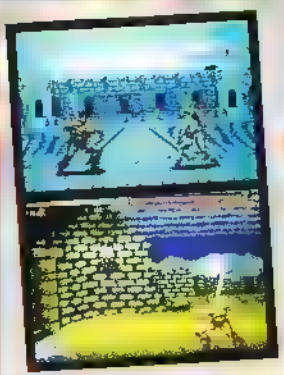
SNES
LANÇAMENTO

# BATTLEBLAZE



Procura-se um valente e bom gladiador para libertar o nosso reino de uma maldição. Este foi o anúncio enviado para guerreiros de vários reinos diferentes em tempos remotos. A tarefa? Libertar os espíritos de cinco outros guerreiros possuídos pelo demônio. Tarefa nada fácil, uma vez que os guerreiros têm a força do diabo. Kerrel, o nosso herói, resolveu aceitar o desafio e é a que começa Battle Blaze, um simulador de lutas para 1 ou 2 jogadores, que envolve muita ação. Você terá que atravessar 5 fases, desafiando os guerreiros possuídos com nada mais que sua espada. Entre elas estão a Vila de Grompor, o Castelo Jokalam, as Ruínas de Naxos e as montanhas de Artec. Ao derrotar os guerreiros e libertar seus espíritos, prepare-se para o último desafio: enfrentar o Demônio Negro.





**Contra as forças do demônio: facas, atiradeiras e espadas!**

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Battle Blaze** |
| **Console** | **SNES** |
| **Modalidade:** | **Ação/Luta** |
| **Nº de jogadores:** | **1 ou 2** |
| **Nº de fases:** | **5** |
| **Fabricante:** | **Data East** |
| **Capacidade:** | **2 Mega** |

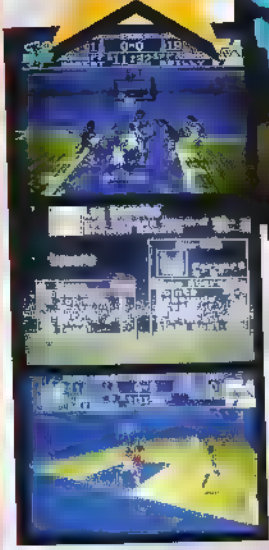
## AVALIAÇÃO

| | MK |
|---|---|
| **Gráfico** | **8** |
| **Som:** | **9** |
| **Diversão:** | **9** |
| **Desafio:** | **3** |

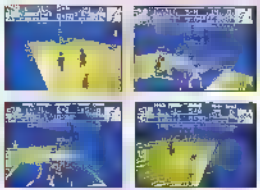
SNES

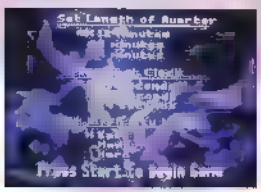
LANÇAMENTO

# SUPER DUNK SHOT



Este jogo utiliza uma das mais incríveis escalas e rotações jamais vistas em qualquer videogame o efeito Mode 7 Para quem não conhece este efeito é algo como uma ilha de edição jogada em várias câmeras de TV Ou seja o jogo oferece cortes bruscos para vários ângulos de tomada criando uma incrível sensação de movimento como numa transmissão televisiva de um jogo de verdade Você vai sentir a falta da torcida apenas Dada a complexidade dos efeitos gráficos ela teve que ser eliminada para evitar *slowdown* uma sobrecarga da capacidade de processamento Mesmo assim o som da torcida está presente junto com algumas palavras de voz digitalizada As jogadas são bem reais reproduzindo com muita fidelidade as enterradas, bloqueios, arremessos e passes O jogador que receberá o passe é facilmente identificado por uma plaquinha sobre sua cabeça Um bloqueio eficiente pode ser a diferença entre a vitória e a derrota por isso grude no seu homem como cola





Toda vez que jogo este cartucho me dá uma saudade de meus brothers lá do Harlem e das partidas de basquete que travamos ao som de James Brown Cara era alucinante Super Dunk Shot supreende pelo efeito de movimento e pela simulação mágica da realidade desse esporte As jogadas são dignas de um Globetrotter com passes rápidos, arremessos certeiros e enterradas que causariam inveja a qualquer Michael Jordan Uma pena a HAL não ter tido a boa idéia de incluir uma trilha sonora RAP para ajudar na sensação

**Lord Matias**

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Super Dunk Shot** |
| **Console:** | **SNES** |
| **Modalidade:** | **Esporte** |
| **Nº de jogadores** | **1 ou 2** |
| **Nº de fases:** | **-** |
| **Fabricante:** | **HAL** |
| **Capacidade:** | **8 MEGA** |

## AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| **Gráfico:** | **9** |
| **Som:** | **7** |
| **Diversão:** | **8** |
| **Desafio:** | **7** |

# STREET FIGHTER II

# A LUTA CONTINUA

## SAIBA COMO REAGE O COMPUTADOR

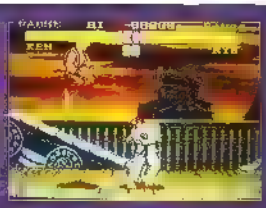
**Enquanto durar a febre de Street Fighter II, a GAMEPOWER vai continuar a aprofundar as pesquisas sobre o jogo de luta mais sofisticado da história. Neste número, mostramos como o computador reage a cada golpe seu quando você se encontra frente a frente com seu adversário. Esta relação funciona quando você usa o Ken.**

### Ken x Ryu

Para DSE: Chuta forte

Para DSD: Pula e chuta forte

Para trás: Giratória



### Ken x Chun-Li

Para cima: Pisada

Para DSD: Recua

Para DIE: Pula com chute médio

Para DID: Soca fraco

### Ken x Dhalsim

Para cima: Pula para trás

Para DSE: Yoga flame

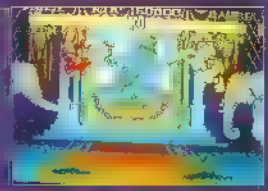
Para DSD: Pula para trás

Para DIE: Soco baixo

Para DID: Pulo para trás

Para frente: Chuta forte

Para trás: Soco forte baixo



## Ken X Zangief

[illegible]
Para DSE: [illegible]
Para DSD: [illegible]
Para baixo: [illegible]
Para DIE: Chuta forte
Para DID: Soco médio
Para frente: [illegible]
[illegible]

## Ken X Blanka

Para cima: Chuta forte abaixado
Para DSE: Soco forte baixo
Para DSD: Soco forte baixo
Para baixo: Sonic boom
Para DIE: Chute forte baixo
Para DID: Chute forte baixo
Para frente: Recua
[illegible]

## Ken X Guile

[illegible]
Para DSE: Soco forte baixo
Para DSD: Soco forte baixo
Para baixo: Sonic boom
Para DIE: Chute forte baixo
Para DID: Chute forte baixo
Para frente: Recua
[illegible]

## Ken X Honda

Para cima: Soco múltiplo
Para DSE: Soco forte
Para DSD: Soco múltiplo
Para baixo: Soco forte
Para DIE: Soco forte baixo
Para DID: Soco múltiplo
Para frente: Soco médio
Para trás: Soco múltiplo

### CONHEÇA AS MANHAS DA TABELA

DSE = Diagonal Superior Esquerda
DSD = Diagonal Superior Direita
DID = Diagonal Inferior Direita
DIE = Diagonal Inferior Esquerda

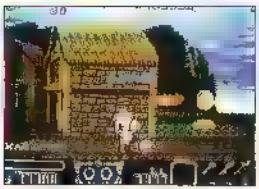
Esta tabela de Street Fighter foi obtida no nível da versão japonesa do jogo. E pode auxiliar você a bolar as melhores e mais ofensivas estrategias contra seus amigos e contra o computador.

SNES TOTAL

# Magic Sword

**Cinqüenta fases de luta mapeadas, com dicas, powerdicas e tudo que você possa precisar. Escolha bem seu ajudante, tome cuidado com as portas e saia detonando.**

## TÉRREO



No início do jogo aproveite para se acostumar com as funções do joystick. os inimigos não aparecem em grande quantidade

**DICA: quando você abrir a porta e aparecer uma moça para ajudar, atravesse a porta para ficar com ela. É a melhor guerreira desta fase**

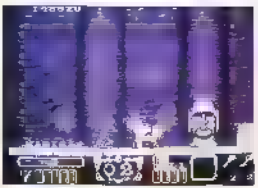
**1º CHEFE**

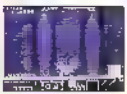
Logo no início, vá para a esquerda e dê duas espadadas (no máximo). Quando ele ameaçar um salto, fuja na mesma direção

## 1º ANDAR

Vá com a guerreira até que um ninja apareça para te ajudar. Continue detonando agora com o ninja até chegar ao próximo andar.

## 2º ANDAR



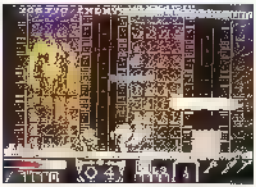


Siga em frente com o ninja roxo e não mude de ajudante. Ele é o mais fiel escudeiro para este trecho

## 3º ANDAR

Ao abrir uma das portas deste andar aparecerá um outro ninja roxo. Pegue-o para aumentar a força.

## 4º ANDAR



Ao passar pelo quarto andar, pegue o coração vermelho para mudar de energia (level). Está na hora de enfrentar outro chefe de fase

**2º CHEFE**

Quando ele vier atrás de você, fuja e vá para uma das plataformas

Aguarde sua chegada, dê-lhe uma espadada e pule sobre o inimigo.

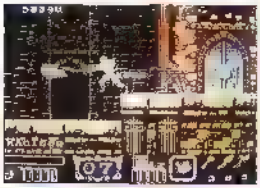
## 5º ANDAR

Esta é a fase mais curta do jogo. Aproveite-a para pegar todos os itens que nela existem.

## 6º ANDAR

Cuidado com as caveiras para não perder energia. O único jeito de detoná-las é matando o mago do centro da tela.

## 7º ANDAR



Nesta fase existe mais um ninja. Não se esqueça de pegá-lo, assim você conseguirá uma maior potência de ataque.

## 8º ANDAR

Novamente, você encontrará mais um ninja. Ele não é assim tão importante no entanto. O melhor ajudante deste ponto até o fim do jogo é o Gárgula.

**DICA: não pegue o coração invertido, senão o seu ajudante perderá energia (*level*).**

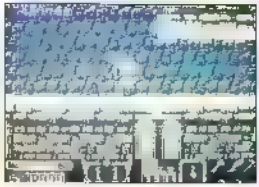
## 9º ANDAR

A partir deste andar tome cuidado com as armadilhas que se encontram nos baús. Aproveite para pegar itens e depois saia.

## 10º ANDAR

Caminhe para a esquerda, tomando muito cuidado com as lanças que atravessam as plataformas de salto.

## 11º ANDAR



Duas novidades: um livro mágico que destrói tudo que houver na tela e um coração azul que aumenta a energia de seu ajudante.

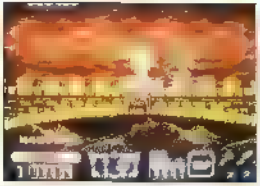
## 12º ANDAR

Neste andar aparecerá uma fadinha amiga que vai espalhar vários itens pela tela. Pegue-os.

**3º CHEFE**

O procedimento para matar este chefe é simples. Como no primeiro chefe, basta fugir quando ele vier atrás de você e dar-lhe duas espadas. Repita a jogada uma vez.

## 13º ANDAR



Cuidado com as bolas que caem do céu. Elas são perigosas. Não perca seu tempo abrindo baús. O único baú que presta para alguma coisa nesta fase é o último da esquerda para a direita.

SNES TOTAL

## 14º ANDAR

Pegue tudo que puder nesta fase

**POWERDICA: fique abaixado no segundo degrau, atirando. Uma porta aparecerá. Se você entrar por ela, irá imediatamente para o 19º andar**

## 19º ANDAR

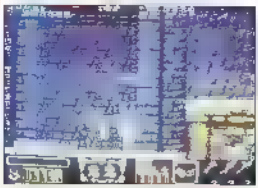
Tanto faz ir para a esquerda ou para a direita. Pela esquerda é mais rápido, pela direita existem mais itens

## 20º ANDAR

Fique bem esperto ao destruir bauls nesta fase: a maioria deles solta fogo

**DICA: espere sempre a hora certa de pular entre as lâminas giratórias para não perder energia. A caminhada ainda é longa!**

## 22º ANDAR

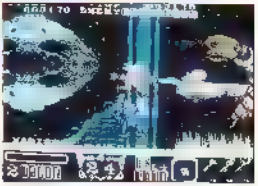


A coisa começa a complicar. Para pular de uma plataforma à outra, você deverá tomar cuidado com as bolas que caem do céu e com as labaredas que crescem à beira das plataformas

## 23º ANDAR

Aproveite esta fase para acumular chaves

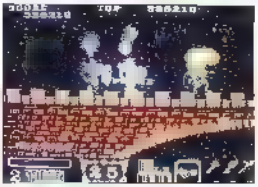
## 24º ANDAR



Pegue o coração vermelho no bau que pisca para enfrentar mais um chefe de fase

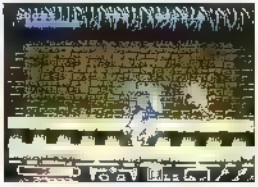
**4º CHEFE**
Fique na extremidade direita da plataforma da esquerda. Se a minhoca vier por baixo dê uma espadada e vá para o canto direito. Caso ela venha por cima, inverta a operação. Repita até derrotá-la

## 25º ANDAR



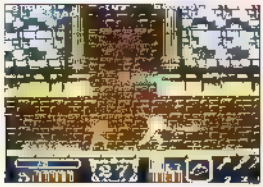
Pegue todos os itens da fadinha, mas não avance muito: os morcegos tiram a sua energia se não forem exterminados.

## 26º ANDAR



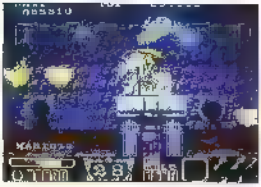
Preste muita atenção aos buracos do chão. Deles saem escorpiões azuis que paralisam momentaneamente e tiram energia

## 27º ANDAR



Nada importante a declarar sobre esta fase.

## 28º ANDAR

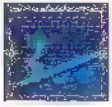


Aqui não existem grandes mudanças. A não ser um monte de morcegos e minhocas que atrapalham a passagem.

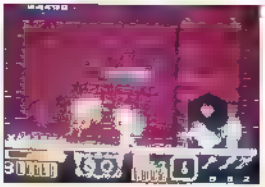
**DICA**: lembre-se de não pegar o coração invertido.

## 29º ANDAR

Ao chegar a este andar, desça até o dragão, andando da esquerda para a direita (e pegando itens). Saia logo depois.



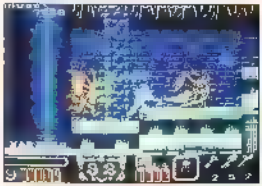
## 30º ANDAR



Utilize esta fase para pegar itens.

## 31º ANDAR

## 32º ANDAR

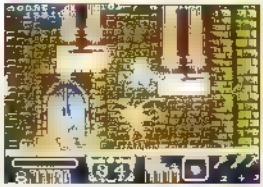


Aproveite para pegar itens.

## 33º ANDAR

Se você for pela esquerda, encontrará uma estrela com vida.

## 34º ANDAR



Desta vez os escorpiões azuis cairão do céu. Cuidado!

**POWERDICA**: arrebente o bloco de cima da segunda coluna que cai. Suba ao primeiro bloco, vire-se para a esquerda e atire. Ao entrar pela porta que apareceu, você irá para o 36º andar.

## 36º ANDAR

**5º CHEFE**

Fique na plataforma de sua escolha e dê logo uma espadada nele. Depois, pule sobre este chefe malcheiroso e escape logo em seguida, fugindo para a outra plataforma. Repita o procedimento.

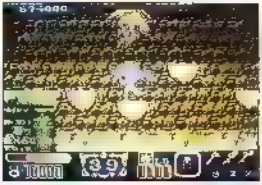
SNES TOTAL

Mais uma vez, tome muito cuidado com os morcegos que saem do baú. A fase é bem curta.

### 38º ANDAR

Aproveite para pegar itens

### 39º ANDAR

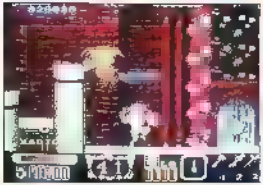


Muito cuidado com as minhocas que saem do fogo, pois as plataformas desta fase também se movem e o levarão a desgraça no finalzinho do jogo se você vacilar.

### 40º ANDAR

Evite o mago que lança pedras em você. Na extrema direita você poderá encontrar um baú escondido perto da saída.

### 41º ANDAR



Se você estiver mal de itens, fique tranquilo. Nesta fase existe uma fadinha que vai lhe dar a maior força para prosseguir.

### 42º ANDAR

Na terceira porta da esquerda para a direita você encontrará um coração vermelho.

### 43º ANDAR

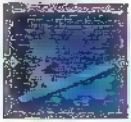
Para pular as plataformas, cuidado. Em primeiro lugar uma bola de fogo sobre você e depois subirá uma chama entre uma plataforma e outra.

### 44º ANDAR

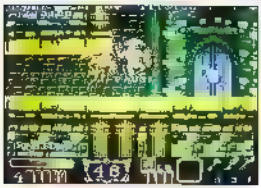
Nada de importante, não perca tempo.

### 45º ANDAR

Evite ficar embaixo das caveiras que soltam raios, ou entrar nas quatro caveiras com o mago no centro. Isto pode ser fatal.



## 46º ANDAR



Também não importante

## 47º ANDAR

Vá direto para a saída sem marcar touca!

## 48º ANDAR

Na primeira plataforma da direita existe um baú com uma estrela. Pegue-o.

## 49º ANDAR

Aqui você vai deparar com o penúltimo chefe do jogo

**DICA: nos espinhos do esquerdo, há um baú com uma tesoura. Evite pegá-la para seu companheiro não morrer!**

## 50º ANDAR

## (ÚLTIMO CHEFE)

Não existe uma tática para matá-lo. Desde que você esteja com o seu ajudante num nível alto de energia, basta pular e atirar do canto esquerdo da tela.

## POWERDICA.

**Caso você esteja jogando a versão japonesa, ao matar o último chefe escolha a opção da esquerda. Caso contrário, você não verá o fim do jogo**

## SEQÜÊNCIA FINAL

# POWER DICAS

## SNES

### ROCKETEER

**SELEÇAO DE FASE**

Ligue o console e digite rapidamente L, R, L, R, baixo. Você escutará um som de confirmação. Digite Start para começar o jogo e na tela de escolha de jogadores pressione simultaneamente Start e Select.

### F 1 - ROC

**MUSIC TEST**

Se você é do tipo fanático pelo som dos jogos, ligue-se nesta na tela de registro de nomes, digite OTO e Start. Você entrará na tela de seleção de músicas. Utilize A e X para mudar as músicas e Start para ouvi-las.

### THE ADDAMS FAMILY

**PASSWORDS INCRÍVEIS**

Aqui vão algumas passwords quentíssimas para você detonar este jogo.

| | |
|---|---|
| **&1RRL** | 36 vidas e 3 corações |
| **D9RZ8** | 46 vidas, 4 corações e Tio Chico salvo |
| **L6#GC** | 61 vidas, 5 corações e Vovô salvo |
| **B6KGB** | 62 vidas, 5 corações e Vovô e seu Neto salvos |
| **DGRGV** | 66 vidas, 4 corações e Tio Chico e Quarta Feira salvos |
| **3G9&3** | 84 vidas, 4 corações e os irmãos salvos |
| **BLRXX** | 76 vidas, 5 corações e todos salvos |

### TOP GEAR

**PASSWORDS CHAMPIONSHIP**

América do Sul: **EDUCATED**
Japão: **OILCLOTH**
Alemanha: **WRECKAGE**
Scandinavia: **CARACOLE**
França: **EPYLLION**
Itália: **GLUCAGON**
UK: **KEELSON**

## SUPER R-TYPE

### ADICIONANDO ARMAMENTO

Na tela-título digite: baixo, R, direita, baixo, direita, direita, baixo, direita, baixo, direita, baixo, baixo e Start. Quando o jogo começar, pause-o e digite: R, direita, baixo, Y, baixo, direita, baixo, esquerda, direita, baixo, direita e direita. Finalize digitando o botão respectivo à arma e míssil que se quer adicionar de acordo com a tabela abaixo. Despause o jogo e boa sorte.

***Lasers***

Anti-Air Laser ..... A
Anti-Ground Laser ..... B
Reflective Laser ..... X
Split Laser ..... Y
Shooting Gun Laser ..... R

***Misseis***

Chasing Missile ..... A
Anti-Ground Missile ..... A

## BATTLE BLAZE

### CHAMPION EDITION

Na tela de apresentação digite Select e Start simultaneamente, para entrar na tela de opções. Então, com o botão R pressionado digite cima, X, direita, A, baixo, B, esquerda, Y. Faça a sua escolha e boa sorte.

## SUPERSCOPE 6

### PONTOS EXTRA

Escolha o jogo Mole Patrol e coloque-o na dificuldade MED. Este procedimento o levará para o nível 10 e se você conseguir chegar até o nível 12 verá uma toupeira com capa amarela voando de um lado da tela. Acerte-a e você será recompensado.

## MAGIC SWORD

### MAIS VIDAS

Na tela de opções coloque seu cursor em "exit" com o controle 1 e, com o controle 2 digite L e START simultaneamente. Pronto: você agora poderá começar o jogo com 9 vidas. E se você dançar, basta voltar à tela de opções e recomeçar de onde parou.

# NES

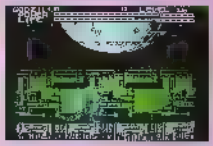
## STAR WARS

### ROTEIRO

Para deixar o planeta rapidamente, siga este roteiro. É preciso encontrar os seguintes lugares e itens
Caverna I: Laser de Combate
Nave Espacial (Sandcrawler): R2D2
Caverna de Ben Wan: Ben Wan lhe dará o sabre de luz.
Cantina: Hans Solo
Hangar: Falcon Millenium

## GODZILLA

### PASSWORD



Para começar o jogo no planeta X, use esta Password:
4J62STRMAY CWO58L

## BUCK O'HARE

### PASSWORD

Se você quiser começar o jogo no nível Magna Tanker entre com esta password: M_ZK

## GODZILLA 2

### PARA ENCONTRAR MOTHRA

Na última batalha, leve o carro-radar para o sul e deixe-o num local cercado por árvores, sem entrar. Acione o radar. Você encontrará Mothra e seu filho, reforços importantes para a batalha final.

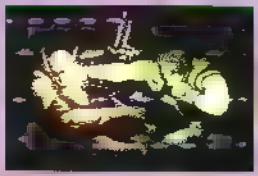
## MEGA MAN III

### ARMAS INFINITAS

Se você tem o Game Genie digite este código SJTKGA

## SHATTERHAND

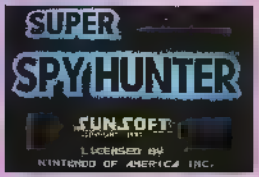
### TREINO



Para treinar contra os chefes e fazer um teste de som digite na tela de apresentação A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B

## SUPER SPY HUNTER

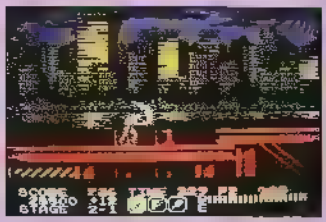
### SUPER POWER UP




Para energizar seu carro use este código
Pause o jogo e pressione esta sequência cima, cima, b, direita, direita, B, baixo, B, esquerda, esquerda, A
Depois tire o pause

## YKL

### SELEÇÃO DE FASES



Para selecionar a fase em que se quer jogar faça o seguinte na tela com o logo da Sammy pressione o botão A no controle 1 e dê Reset. Continue segurando o botão A no controle 1, quando o logo reaparecer aperte o botão A no controle 1

# POWER DICAS

## G. BOY

### BATMAN

**SOUND TEXT**

Para ouvir todas as músicas, direcione diagonal superior direita e aperte Start simultaneamente

### BUBBLE BOBBLE

**PASSWORDS**

Fase 25 - 4...1
Fase 50 - 1GBF
Fase 75 - HLB3
Fase 100 - KZB.

### [illegible]

**CONTINUE**

Para continuar o jogo basta segurar o botão A e digitar Start. Vale lembrar que o mesmo procedimento já era conhecido dos veteranos de Mario Bros.

### OPERATION C

**SELEÇÃO DE FASE**

Digite para cima 2 vezes para baixo 2 vezes esquerda e direita 2 vezes, B, A, B, A e Start

### [illegible]

**SELEÇÃO DE FASE**

Para selecionar fases neste jogo é preciso terminá-lo duas vezes. Após a segunda, você vai ver números referentes à seleção de fase. Agora você decide


## NÃO PERCA O RITMO DAS FÉRIAS!

ABASTEÇA SUA LOCADORA COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES. ADQUIRA OS MAIORES LANÇAMENTOS DO MERCADO JAPONÊS

**CARTUCHOS PARA SUPER FAMICON**

TURTLES IN TIME - F... SUPER DRIVING
HOOK - METAL JACK - ARMY POLICE
PRINCE OF PÉRSIA - GOLDEN FIGHTER
KÄNMA 2 - KING OF MONSTER
SUPER BOWLING - SUPER FLYING WARRIORS

CONSULTE-NOS E COMPROVE A SERIEDADE E PROFISSIONALISMO COM QUE ATUAMOS NUM MERCADO DE BRINCADEIRA
COMPRE CONOSCO E GANHE UM SUPER NES.

**FONE (011) 959.3040 E 290.8164**
**FONE / FAX (011) 290.7952**

**PROMOÇÃO**

SUPER NES 60,00
ATENÇÃO
TRANSFORMAMOS E REVISAMOS FILMADORAS

OFFICIAL GAME BOY VIDEO GAME MAG

**Super Famicom**

*CD - ROM*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo

# A PRÓXIMA ONDA

## SAPOS RADICAIS!!!

Quem conhece a versão original de Battletoads para NES não vê a hora de jogar Super Battletoads para NES, SNES e Game Boy. Deverá ser lançado nos EUA, já em agosto. Será maior que o original, com tremendos gráficos e um som genial. São três sapinhos que espancam outros pobres bichinhos com técnicas nada convencionais. Imbatível.

## UM PARAÍSO DIGITALIZADO

Challenge é um jogo que mistura corridas de motos com o esporte [illegible] presidente Collor: o jet ski. Joga-se contra o tempo, num cenário digitalizado de fotos do Caribe. Ou seja, paraíso tropical com gasolina. Mas o maior barato do cartucho são as máquinas, elas também são digitalizadas.

## ALGUÉM PODERÁ DETÊ-LOS?

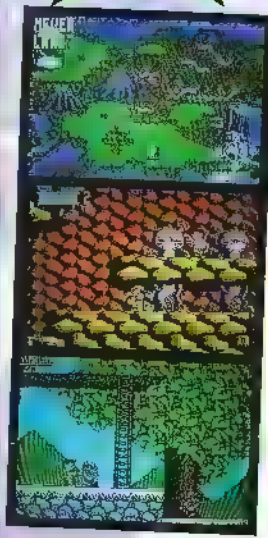
Este "2 em 1" chega a qualquer momento. Reúne Luta: Golden Fighter, com Ação-RPG (Super Flying Warriors), num cartucho de 12 mega. Golden Fighter lembra Street Fighter. Super Flying Warriors é uma versão para 16 bits do cartucho para NES.

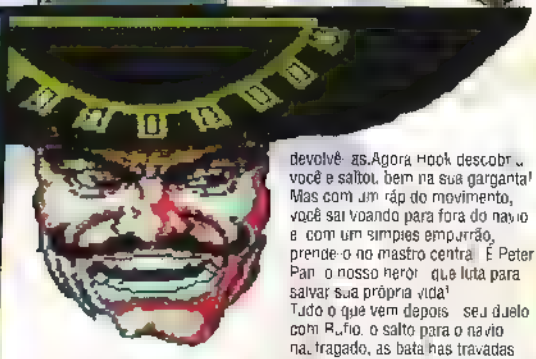
## VIOLÊNCIA PESADA COM MUITO ESTILO

Quem conhece este jogo dos fliperamas vai gostar. The Combatribes é pancadaria e violência puras. O mais gostoso é esmagar a cabeça do adversário contra o chão ou rodá-lo pelos pés antes de arremessá-lo bem longe.

NES LANÇAMENTO

# Hook





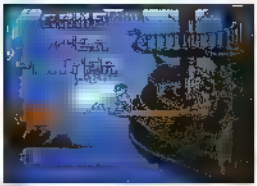
Um calafrio corre a sua espinha: você está a bordo do navio pirata e breve irá travar uma batalha com o mais infame de todos: o Capitão Gancho, ou se você preferir, o canalha que sequestrou suas crianças, jurando nunca mais devolvê-las. Agora Hook descobriu você e saltou bem na sua garganta! Mas com um ráp do movimento, você sai voando para fora do navio e, com um simples empurrão, prende-o no mastro central. É Peter Pan, o nosso herói, que luta para salvar sua própria vida!

Tudo o que vem depois, seu duelo com Rufio, o salto para o navio naufragado, as batalhas travadas contra os piratas e criaturas da Terra do Nunca, não é nada comparado a esse momento. Com várias fases e incríveis desafios, este jogo promete algum sucesso para os muito fissurados em aventuras. Se você comprar essa briga, tome o devido cuidado pra não virar comida de tubarão.

◆●◆●◆●◆

**Você leu o livro e viu o filme. Agora você pode jogar o videogame. Por enquanto, em oito bits.**

◆●◆●◆●◆



## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Nome: | Hook |
| Console: | NES |
| Modalidade: | Ação |
| Nº de jogadores: | 1 ou 2 |
| Nº de fases: | - |
| Fabricante: | Sony |
| Capacidade: | 2 Mega |

## AVALIAÇÃO

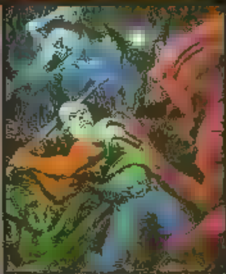
| | |
|---|---|
| Gráfico: | 5 |
| Som: | 6 |
| Diversão: | 7 |
| Desafio: | 7 |

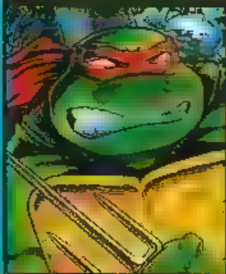
A Sony Image Soft deu uma tacada errada lançando [illegible] ter uma idéia. Peter Pan parece um quadrado se movendo na tela. O som é uma mustinhe bem [illegible]

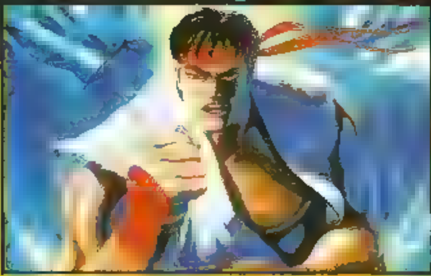
O jogo não é fiel aos movimentos. Cart de ação-quest, aonde o objetivo é procurar itens. Com um razoável desafio e boa diversão.

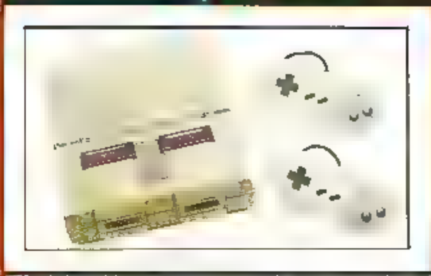
Marcelo Kamikaze

# LKC - THE KING OF GAMES, O POINT DOS LANÇAMENTOS QUE ROLAM LÁ FORA.









**"DICAS LKC"**

Para jogar Street Fighter II RYU vs RYU digite durante a música de abertura os comandos: Direcional para baixo, R, Direcional para cima, L, Y, B, X e A.

## FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

**LKC**
**VÍDEO DO BRASIL**

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ

MATRIZ R. Mateus José, 283 Vila Maria Baixa [illegible] 954 94 [illegible] 964 8892 São Paulo SP

Loja 1 SÃO PAULO-SP R. Apucarana, 209 Tatuapé Tel. [illegible]

Loja 2 BRASÍLIA-DF [illegible] Bloco C [illegible] Tel. [illegible] 9083

Loja 3 FOZ DO IGUAÇU PR R. [illegible] Filho Tel. 0455 [illegible]

Loja 4 CURITIBA-PR R. 24 de Maio, 765 Tel. (041) 225 5432

Loja 5 GOIÂNIA-GO Av. Perimetral 862 [illegible]

Loja 6 SÃO PAULO-SP R. do Oratório 240 Mooca Tel. [illegible]

Loja 7 GUARULHOS-SP R. [illegible] 776 [illegible]

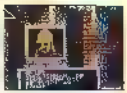
Loja 8 MOGI DAS CRUZES-SP R. [illegible] 58 [illegible] 469 [illegible]

NES LANÇAMENTO

# ROBIN HOOD

Quem vibrou com o recente lançamento nos cinemas da nova versão do clássico Robin Hood vai se sentir o próprio Kevin Costner. Sua missão é salvar o reino do malvado Xerife de Nottingham. Para isso Robin precisa escapar da prisão, retornar para a floresta de Sherwood e derrotar o xerife e sua companheira, a Bruxa Mortianna. As aventuras de Robin incluem uma jornada por lugares assombrados, uma surpreendente batalha com um cavalo selvagem na velha e boa floresta de Sherwood e um encontro de ódio com sua amada Marion na mansão Dubois. Você precisa fazer tudo isso e ainda ir à igreja a tempo de impedir o casamento forçado da Marion com o fedorento Xerife de Nottingham.

Na tela menu Robin pode escolher entre várias opções para comer ou beber, examinar ou ler, trocar armas, etc. Mistura de RPG com muita aventura, este jogo vai obrigar você a usar a cabeça.



## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Robin Hood** |
| **Console:** | **NES** |
| **Modalidade:** | **Ação-RPG** |
| **Nº de jogadores:** | **1** |
| **Nº de fases:** | **-** |
| **Fabricante:** | **Arcadia** |
| **Capacidade:** | **2 Mega** |

## AVALIAÇÃO

| | MK |
|---|---|
| **Gráfico:** | 8 |
| **Som** | 4 |
| **Diversão** | 8 |
| **Desafio:** | 8 |

**Você vai precisar usar a cabeça para salvar a bela Marion de um casamento com o terrível Xerife**

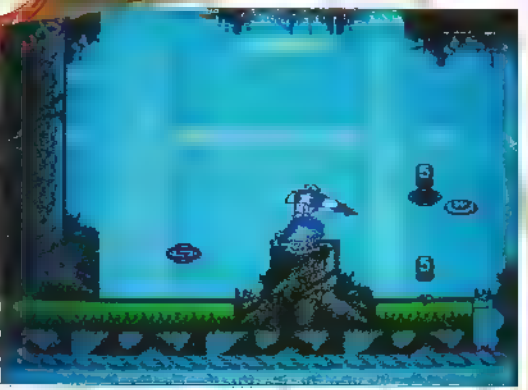
Que chique! A Nintendo resolveu colocar as mangueiras de fora e dança Robin Hood uma das mais belas estórias de todos os tempos em cartucho. O jogo é uma fusão de aventura e RPG com bons gráficos e diversão. A melhor parte é sem dúvida quando o nosso herói estraçalha um javali selvagem. É radical. Apesar de ser um RPG e de não ter velocidade alguma, a ação agüenta incrivelmente bem. Sherwood quase teve espasmos de tanto se divertir.

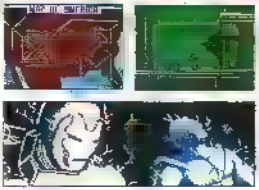
**Marjorie Bros**

NES

LANÇAMENTO

Este cart é uma tentativa de copiar um bom jogo de arcade que acabou saindo também para o SNes e para o Mega Drive. É um misto de ação e luta. Há um modo que é para um jogador apenas e é ação. No outro modo para dois, vira jogo de luta. Você pode escolher um herói e um vilão da Marvel para a contenda. A ação começa na Flórida e vai atravessando o território americano até a cançar Los Angeles, na California. Capitão América, em pessoa, começa o jogo e, conforme for a progressão, você pode mudar para Homem Águia, Homem de Ferro e Visão. O Capitão dá vários golpes, enfrenta soldados de chumbo, atira o escudo como se fosse um frisbee e escapa de todas. Conta com o auxílio de uma arma gigantesca. E, finalmente chega ao seu destino, são, salvo e sem nenhum fio de cabelo fora do lugar, como convém a um super-herói do seu quilate.





## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| Nome: | Capitão America |
| Console: | NES |
| Modalidade: | Ação/Luta |
| Nº de jogadores: | 1 ou 2 |
| Nº de fases: | |
| Fabricante: | Data East |
| Capacidade: | 2 Mega |

## AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| Gráfico | 7 |
| Som: | 6 |
| Diversão | 8 |
| Desafio | 8 |

O brother se acha em super-herói? Então chegou o seu pratão. Eu entro numas com o Capitão América, mas tem um chegado aí que é ligadão. Acha que ele é o aprimoramento da idéia do super-herói. Pode ser. O jogo chega a ser catártico, heavy mesmo. O Capitão atravessa a América, voando que nem ele nunca foi. Vai mandando babacas pro espaço. Ativa o superescudo pra acabar com a festa a held. Pena que o som deixa a desejar. Mesmo assim, um jogo decente. Mande ver.

**Lord Matras**

SÃO PAULO

SÃO PAULO

SÃO PAULO

SÃO PAULO

BRASÍLIA SUL

BRASÍLIA NORTE

CAMPINAS

MACEIÓ

SANTOS

BELÉM

PETROLINA

# SUPER GAMES

## VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

*SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA*

*CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.*

*VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES*

GRANDE CONCURSO SUPER GAMES

Nome | Idade | Sexo M
Endereço | CEP | Tel
Cidade | Estado

*FRANCHISING SUPER GAMES*

*PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO*

**FRANCAP** S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE

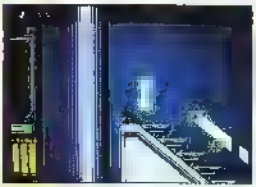
NES TOTAL

# THE BLUES BROTHERS

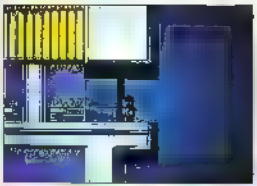
**Aumente bem o volume da TV,
pegue um dos irmãos cara de pau, e prepare seus dedos:
este jogo vai deixar todo mundo louco!!**

## 1ª Fase

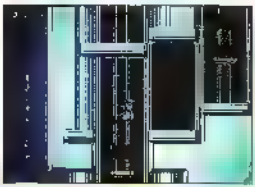
No início do jogo aproveite para testar os movimentos do seu herói.



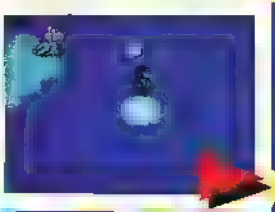
Dica, para pular da escada com sucesso, fique na extremidade. Da outra forma, você poderá ser atingido por uma bola de espinhos



Outra Dica: suba a plataforma, pulando até o número 3. Depois salte para a esquerda. Você vai encontrar uma vida

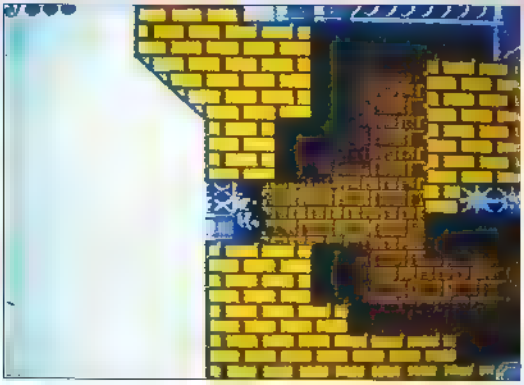


Agora pule os galhos da árvore. Ao chegar ao topo, pule de nuvem em nuvem até a extremidade direita da tela. Beleza, você passou de fase

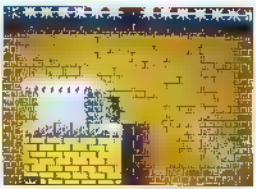


NES TOTAL

# THE BLUES BROTHERS



## 2ª Fase



Tome cuidado com as plataformas de gelo: elas escorregam bastante. Ao chegar nos primeiros blocos de gelo de cada plataforma, a bola verde de espinhos começará a se movimentar.

**Dica: fique parado no fim da plataforma. Quando a bola verde descer, corra para a plataforma seguinte.**

**Outra Dica: ao passar pelas plataformas, monte no cachorro. Só ele pode fazer você atravessar as bolas de espinho sem perder energia.**

**Outras Dicas Úteis: não suba as escadas marrons correndo (com o botão B pressionado). Sempre que aparecer um cachorro, monte nele.**

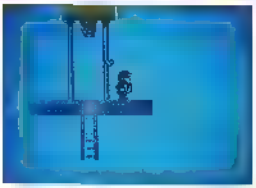
Ao sair das plataformas azuis e entrar novamente no armazém, fique sobre a segunda plataforma de gelo e espera a nota musical que cai. Ela vale uma energia.

Ao se deparar frente a frente com o monstrinho verde que impede sua passagem, pule na cabeça dele. É o único jeito de passar.

**Dica: ao sair da tela da água, espere o monstrinho verde pular na plataforma para só depois continuar a caminhada.**

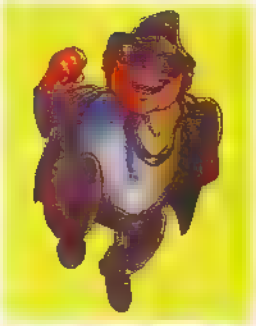
## 3ª Fase

Comece a fase descendo as escadas até a extrema esquerda onde você verá umas plataformas.



Suba até a cesta de basquete e enceste o ovo para ganhar uma vida.

**Dica: volte para a tela da prisão. Na parte marron existe uma nota musical. Agora você deve descer e ir para a direita. Logo chegará ao fim da fase.**

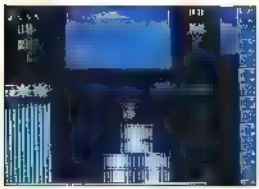


# 4ª Fase

Entre nas tubulações mas cuidado com o tubarão. Ele morde. Quando você sair da tubulação irá para um andar abaixo do anterior. Agora entre no segundo cano à esquerda. Continue à esquerda na tela azul, onde tem vários buracos e você achará uma bifurcação. Entre na tubulação à direita e vá correndo para pegar o coração (uma vida). Continue a caminhar sempre que possível pela esquerda e para cima. Mais uma vez passará de fase.

# 5ª Fase

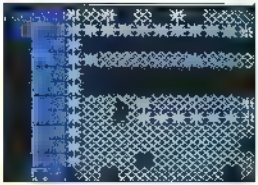
Esta é a última e mais longa fase do jogo.



Logo na primeira escada espere os pássaros atirarem os ovos. Suba a escada, pule nos barris e saia novamente para chegar no segundo andar. Pegue a nota musical.

No último andar vá para a direita e espere na extremidade para embarcar na plataforma no momento certo. Saltando de plataforma em plataforma com cuidado e em movimentos circulares você chegará logo ao topo da tela (não esqueça de abaixar a cabeça). Vá para a direita e caia na parte das grades.

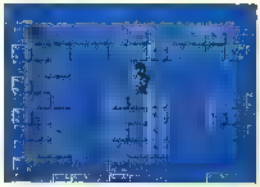
**Dica: cuidado com os espinhos do meio e os de baixo**



Desça pelas grades, para encontrar uma vida.

Chegando na parte do pula-pula siga sempre subindo.

Ao chegar no topo, abaixe e deixe o guarda atirar, espere ele virar de costas e empurre-o para o abismo. Desça, seguindo o caminho. Espere novamente o guarda e desvie dele.
Suba na plataforma e abaixe-se ao ver as bolas de espinho.



Atravesse os blocos correndo e suba. Procure uma vida e siga o sentido até a última plataforma. Desça mais 2 andares, para chegar ao final do jogo.

**Como você viu, este jogo não é brincadeira. É coisa séria, coisa para profissional. Quem conseguiu chegar até aqui é, com certeza, um grande craque de videogame. Mande fotos de tela para a redação!**

ARCADE ESPECIAL

# FATAL FURY

Fora os jogos da linha Street Fighter, Fatal Fury é, sem dúvida, o arcade de mais sucesso no momento. Um grande *kick and punch*, este jogo já conquistou uma legião de fãs nos melhores fliperamas do país. Para que você não apanhe em público, a GP preparou uma matéria especial, com a história de cada herói, golpes e dicas para matar todos os adversários. Tudo isso serve para economizar fichas e funciona, também, em consoles Neo Geo.

## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Fatal Fury** |
| **Console:** | **Arcade** |
| **Modalidade** | **Luta** |
| **Nº de jogadores:** | **1 ou 2** |
| **Nº de fases:** | **8** |
| **Fabricante:** | **SNK** |
| **Capacidade:** | **55 mega** |

## AVALIAÇÃO

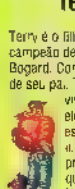
| | |
|---|---|
| | **8B** |
| **Gráfico:** | **9** |
| **Som:** | **9** |
| **Diversão:** | **10** |
| **Desafio:** | **8** |

Jogo da empresa SNK, Fatal Fury chegou a superar as espectativas mais radicais de todos os videofighters. Com seus gráficos chocantes, as lutas atingem um realismo nunca visto graças aos efeitos de profundidade. A trilha sonora caracteriza com fidelidade o clima de cada luta, aumentando bem o fator diversão. O jogo em si é menos complexo do que nosso querido Street Fighter II, mas não perde para nenhum outro jogo do gênero. Vale a pena detonar umas fichas.

**Baby Betinho**

## Terry Bogard

Terry é o filho mais velho do campeão de luta de rua Jeff Bogard. Com o assassinato de seu pai, Terry passou a viver nas ruas. Lá ele aprendeu seu estilo único de luta sem regras nem proibições. Movido pela raiva quando luta é para valer. Nunca se rende e não tem medo de nenhum adversário.



**Lighten ng Fist (punhos de fogo)**

↓ ↙ ← A Esse golpe é capaz de pegar a maioria dos adversários de guarda abaixada, com excelentes resultados

**Screwdriver (chave de fenda):**

↓ ↑ A Golpe muito eficaz quando usado contra adversários lançados por outros golpes. É poderoso mas tem um alcance limitado

**Napalm Punch (soco de Napalm):**

↓ ↘ → A

Este soco produz uma linha de fogo no chão e torra o inimigo.

**Flash Kick (giletada):**

↓ ↙ ← ↖ B

Provocará danos incríveis a qualquer um que ouse pular sobre você

## Andy Bogard

Andy era muito novo quando seu pai morreu, mas logo depois, movido pela vingança, começou imediatamente a aprender as artes marciais uma vez que lutou contra um mestre japonês baixinho que o derrotou em público. Aprendeu que tamanho não é documento e começou a treinar com seu novo instrutor

**Acrobat Kick (chute acrobático):**

↙ ↗ B

Golpe que, apesar de ser fácil, causará danos irrecuperáveis ao outro lutador

**Elbow Smash (esmagada com o cotovelo)**

↙ ↗ A

Eficente contra qualquer inimigo



**Force Wave (onda de força):**

↓ ↙ ← A

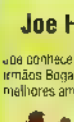
Usando a sequência acima, você solta uma bola de energia

**Windmill Punch (guilhotina voadora):**

↓ ↘ → ↗

## Joe Higashi

Joe conhece a dor dos irmãos Bogard, os seus melhores amigos. Está determinado a acabar com este sofrimento de uma vez por todas. Tem treinado sua mente e espírito para a batalha. Ele luta pela para vingar Jeff Bogard, assassinado cruelmente



**Rocket Kick (chute foguete):**

↓ ↘ → ↗ B

Chute fulminante que detona qualquer um

**Dragon Punch (soco dragão)**

A rapidamente uma seqüência de socos ligeiros.

**Cyclone Punch (soco ciclone)**

↓ ↘ → ↗ A

Você vai produzir um ciclone. Use contra os mais lerdos, apenas

**Flame Kick (chute de fogo):**

↙ ↗ B

Chute médio que mina defesas adversárias.

## DICAS ECONÔMICAS

1) O melhor jogador é Joe Higashi. O seu golpe Rocket Kick é o mais eficiente de todos

2) Os melhores golpes de cada jogador:
Joe - Rocket Kick
Terry - Flash Kick
Andy - Acrobat Kick

3) O que usar contra cada adversário:
Contra Richard Meyer: escolha Joe e fique dando rasteiras.

Contra Michael Max: dê voadora e soco abaixado

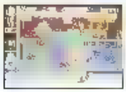
Contra Tung Fu Rue: Voadora e soco

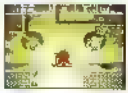
Contra Duck King: escolha Joe e aplique o Rocket Kick.
Contra Hwa Jai: vá com Terry e aplique o Flash Kick.
Contra Raiden: Use a Napalm e, quando saltar, dê um chute forte
Contra Billy Kane: rasteira

# ÚLTIMA HORA

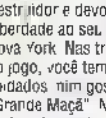
# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®

## TURTLES IN TIME





As Tartarugas Ninja estão de volta numa nova aventura para o sistema SNES. No cartucho Turtles in Time, Rafael, Donatello, Michelangelo e Leonardo têm de impedir o roubo da Estátua da Liberdade pelo Destruidor. Mas o vilão contra-ataca, prende as tartarugas numa máquina do tempo e as envia numa viagem "eterna", ou seja, sem retorno. Lutando muito e passando de fase você vai avançando no tempo até chegar ao presente para combater o Destruidor e devolver a Estátua da Liberdade ao seu lugar original em Nova York. Nas três primeiras fases do jogo, você tem que combater os soldados inimigos nas ruas da "Grande Maçã". Na quarta fase você será aprisionado na máquina do tempo pelo Destruidor, de onde terá que escapar.



Konami, que acertou na mosc[illegible] [illegible] é um jogo de luta [illegible] Zero com tuts, oh[illegible] [illegible] diletoads e uma diversific[illegible] e golpes tão original que vai le[illegible] [illegible]ato dos [illegible] à loucura. Turtles IV é um jogo que [illegible] agradar a um público sem limites de idade. Os grá[illegible] são chocantes e bem [illegible]os com a versão [illegible] [illegible], tanto em beleza quanto em [illegible]

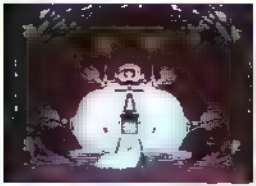
## ARMAS E GOLPES

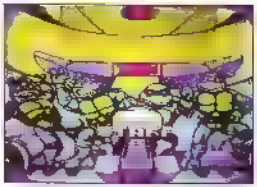
*Leonardo*: Manipula as ultra poderosas espadas Katana com rapidez. O seu golpe especial é o poderoso duplo com espadada.

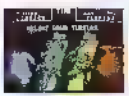
*Michelangelo*: Usa a mortal Nunchikas. É a mais poderosa, mas não é muito veloz. Sua técnica especial é o ataque rolador.

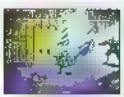
*Donatello*: Sua arma é a simples Bo. Seu golpe especial é o salto com golpe usado com a Bo.

*Rafael*: Sua arma é um par de Sais, bom no ataque mas fraco na defesa. O Round Kick é o seu golpe especial.









## FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Turtles IV** |
| **Console:** | **SNES** |
| **Modalidade:** | **Ação** |
| **Nº de jogadores:** | **1 ou 2** |
| **Nº de fases:** | **10** |
| **Fabricante** | **Konam** |
| **Capacidade:** | **8 Mega** |

## AVALIAÇÃO

| | |
|---|---|
| **Gráfico:** | **10** |
| **Som:** | **9** |
| **Diversão:** | **10** |
| **Desafio:** | **7** |

Depois você começará numa era pré-histórica, passando por várias épocas sempre em luta contra os inimigos. O controle do jogo é completo e lembra muito o de Arcade, com abundantes ataques especiais. Muitos efeitos de zoom e o já conhecido Mode 7 de rotação completam os complexos gráficos do jogo. O efeito zoom do console SNES, aliás, é tão bem utilizado em Turtles IV que os inimigos parecem sair da tela (*veja fotos*). Há vários power-ups em forma de pizzas, para facilitar sua vitória. É toda vez que você come um pedaço, ouvirá uma voz bem característica, que grita com entusiasmo "pizza time". Escolhe um dos quatro heróis e detone

G.BOY LANÇAMENTO

## QUEBRE SUA CABEÇA NUMA LUTA CONTRA OS INIMIGOS DO MÁRIO

Este cart promete diversão para todos os ogadores de Game Boy que gostam de quebra-cabeças Você conhece os inimigos são os mesmos dos jogos de Mario Yoshi é o seu mais novo amigo

## CUIDADO COM OS HUMANOS

O objetivo deste ogo é simples manter a sua tribo viva Ou seja, passar de fase sem baixas substanciais entre os seus. Não é uma tarefa fáci no mundo caótico e vo ento da pre-h stória Dinosauros inimigos e rivais estão por toda parte Nenhum deles chega a ser muito civilizado Traba he em eq pe e não esqueça suas ferramentas

## UM CLÁSSICO DE ARCADE !!

Quem passava horas e perdia milhões de dolares em fichas apenas para jogar Mr Do no fliperama pode mudar de vida Este velho clássico já chegou para Game Boy Agora você pode evar este vicio para qualquer lugar até para o fliperama

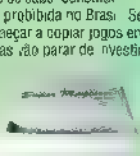
## UMA NOVA VERSÃO DE METROID!!!

A nova versão Game Boy deste ogo semi-clássico para NES vem com ainda mais fases, armadi has e desafios Como vocês devem lembrar o sinistro planeta SR 388 é coberto de ruinas, cor dores e cavernas perigosas, alem dos seus inimigos mortais os Metroids. Você precisa encontrar os artefatos de uma civilização antiga para conseguir os poderes necessários para enfrentar os Metroids. Existem várias maneiras diferentes de terminar este jogo Cada uma tem um fim diferente

# TELAMANIA

## LANÇAMENTO LEGAL?

Fabricado pela Fareast, o Super Magicon é um aparelho que permite copiar cartuchos de SNES em disquete de computador. Uma vez copiado, o disquete pode ser jogado como se fosse um cartucho no próprio Magicon. A legalidade deste aparelho é bastante questionável, no entanto. Copiar cartuchos, como se sabe, constitui pirataria, prática proibida no Brasil. Se todo mundo começar a copiar jogos em casa, as empresas vão parar de investir nesta área. E os cartuchos serão cada vez piores. Quem gosta de



## CD COMPATÍVEL

Por ser fabricado em conjunto com a Phillips, especula-se que o SNES-CD da Nintendo será compatível com o CDI (compact disc interactive) da empresa holandesa. Isto deverá garantir um número ainda maior de títulos para o SNES-CD, principalmente na área de multimídia e educação.

Num outro boato menos animador, afirma-se que o potencial limite da máquina só será atingido com um cart extra de RAM. Seria uma solução no mínimo estranha.

## CD OR NOT CD, EIS A QUESTÃO

A briga entre Sega e Nintendo (GamePower nº 1) está gerando todo tipo de boatos sobre como será o CD-Rom para o SNES. Este mês surgiu mais um caso interessante. Uma revista americana publicou fotos de como seria o aparelho. Depois, descobriu-se que não era nada disto. Não existem fotos do aparelho ainda. As fotos publicadas foram tiradas de uma revista japonesa mas sem traduzir o texto que vinha logo abaixo. No texto, a revista japonesa explicava que as fotos eram falsas, feitas através de um processo de montagem. Teremos que esperar mais um pouco.

## NINTENDO VAI AO CINEMA

O filme longa-metragem de Super Mario deverá chegar aos cinemas dos E.U.A. para o Natal deste ano. O papel de Mario vai ser feito por Bob Hoskins, do filme "Hook". Dennis Hopper, de "Sem Destino", vai fazer o papel de King Koopa. Mas não será o único filme que começou a vida como cartucho. Vem aí a versão longa-metragem de Double Dragon, também.

**NOVA CULTURAL**
Editorial Ltda

**Diretoria**
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thorné

**GAMEPOWER**

**Número 2 - Agosto de 1992**

**REDAÇÃO**

**Editor Executivo:** Gabriel Manzano Filho
**Editor de Arte:** Omar Grassetti
**Editor:** Matthew Shirts
**Chefe de Arte:** Hamilton M. Fernandes, *Editoração*: Celson Scotton.
**Assistentes de Arte:** Maria Cristina Braga, Simone Leandro.
**Assessor Técnico:** Roberto Carniceli
**Secretário de Produção:** Paulo Sérgio Agostinelli
**Colaboradores:**
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

**COMERCIAL**

**Marketing:** José Renato D. Aguiar
**Publicidade:** Paulo A. Prado
**Assinaturas:** Luiz Peduti

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**GAMEPOWER** é uma publicação da Nova Cultural Editorial Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo,346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO**

**Tel. (011) 881-8266**

Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

**Números Atrasados**

Para obter números atrasados procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 06650, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO

# OS 10 MAIS

**Os dez cartuchos mais alugados nas locadoras de São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GAMEPOWER**

## SNES

**Street Fighter II**
**Super Soccer Champion**
**Contra III**
**Krusty's Funhouse**
**Top Gear**

## NES

**Turtles III**
**Família Adams**
**Tiny Toon**
**Flintstones**
**Bucky O'Hare**

## RECORDES AMERICANOS

| NES | |
|---|---|
| Abodox | 655.350 |
| Godzilla | 11.111.310 |
| Kung Fu Heroes | 11.059.200 |
| Marble Madness | 147.110 |
| Palamedes | 769.170 |
| Rampage | 42.999.963 |
| Road Blasters | 999.999 |
| Sqoon | 12.012.210 |
| Super C | 9.999.990 |
| T. M. N. T. | 9.999.900 |

| SNES | |
|---|---|
| Act Raiser | 99.990 |
| Final Fight | 784.840 |
| Pit Fighter | 1.777.510 |
| S. Adventure Island | 116.800 |
| Super Mario World | 9.999.990 |
| Super R-Type | 9.999.900 |
| Super Smash TV | 47.778.925 |

# GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

## APRESENTA

## o novo point dos videomaníacos

Visite nosso stand na Feira de Videogame! Club Hons - de 29 de julho a 02 de agosto.

**VENDAS NO ATACADO E VAREJO,**
**ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)**

Lançamento: Street fighter II

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
**Breve no Ilha Plaza** Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

# SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz pra você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

# RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: anderbass

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com